



¡Ya que va, que vuelva!

En esta aula aprendimos a animar un círculo que se movía de izquierda a derecha, hasta dejar el área visible del canvas, nuestra pantalla.

Vamos a recordar nuestro código:

```
<canvas width="600" height="400"> </canvas>

<script>
  var pantalla = document.querySelector("canvas");
  var pincel = pantalla.getContext("2d");
  pincel.fillStyle = "lightgrey";
  pincel.fillRect(0,0,600,400);

  function disenharCircunferencia(x,y,radio){
    pincel.fillStyle = "blue";
    pincel.beginPath();
    pincel.arc(x,y,radio,0,2*Math.PI);
    pincel.fill();
  }

  function limpiarPantalla(){

    pincel.clearRect(0,0,600,400);

  }

  var x = 0
```

```
function actualizarPantalla(){  
  
    limpiarPantalla();  
    disenharCircunferencia(x,20,10);  
    x++;  
}  
  
setInterval(actualizarPantalla,100);  
  
</script>
```

[COPIA EL CÓDIGO](#)

Altera el código para que el círculo ni bien llegue al extremo derecho de la pantalla vuelva en sentido contrario (de derecha a izquierda), y cuando retorne al lugar inicial (lado izquierdo), nuevamente se mueva de izquierda a derecha, y así sucesivamente, yendo y volviendo eternamente.

Existen varias formas de conseguir ese resultado, así como todo en el universo de programación. El desafío se trata de que pienses y te esfuerces por resolver el problema, después puedes comparar tu resultado con una de las soluciones propuestas por el instructor en el botón *Ver Opinión del Instructor*.